

ACOMPañAMIENTO DE ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE Y ACTUALIZAR /
COMPLETAR OVA_s DEL CURSO DE CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN
LIDERAZGO, MÓDULO: LIDERAZGO

JUAN CARLOS BEDOYA RAIGOSA
DIANA CAROLINA BATERO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE INGENIERÍAS
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PEREIRA
2019

ACOMPañAMIENTO DE ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE Y ACTUALIZAR /
COMPLETAR OVA_s DEL CURSO DE CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN
LIDERAZGO, MÓDULO: LIDERAZGO

JUAN CARLOS BEDOYA RAIGOSA
DIANA CAROLINA BATERO

PROYECTO DE GRADO
INGENIERÍA EN SISTEMAS Y COMPUTACIÓN

DIRECTOR DE PROYECTO
JUAN DE JESÚS VELOZA MORA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE INGENIERÍAS
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PEREIRA
2019

Tabla de Contenido

Glosario.....	5
Introducción	6
Planteamiento del Problema	7
Justificación	8
Objetivos	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos.....	9
Metodología	10
Marcos de Referencia	11
Marco de Antecedentes.....	11
Marco Teórico.....	13
Ambiente Virtual de Aprendizaje	14
Modelos de Aprendizaje	15
Marco Conceptual	17
Liderazgo	17
Filosofía del liderazgo.....	17
¿Qué es el liderazgo?	18
¿El líder nace o se hace?	19
¿En qué consiste la labor de un líder?.....	19
Tipos de liderazgo.....	20
Bases para ser un líder	21
Características de un líder	25
Líder carismático	25
Riesgos a caer	26
Poniendo en práctica el liderazgo	27
Desarrollo del Proyecto.....	29
Actividades	29
I. Búsqueda de estudiantes.....	29
II. Proceso de matrícula en la plataforma.....	29
III. Reuniones con estudiantes.....	31

Análisis de los Resultados	31
Metodología usada en programación	32
Propuestas de Mejora.....	33
Infografía en cursos virtuales.....	34
Herramientas	38
Anexo de datos y firmas de estudiantes.....	40
Seguimiento de notas de estudiantes.....	41
Conclusiones	45
Referencias.....	46

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1: Deserción estudiantil	12
Ilustración 2: Histórico de deserción en las ingenierías de la Universidad Tecnológica de Pereira	13
Ilustración 3: Página de inicio de la Plataforma	29
Ilustración 4: Resultados de la búsqueda del curso "Cátedra Universitaria"	30
Ilustración 5: Datos de acceso a la plataforma.....	30
Ilustración 6:Ejemplo de infografía 1	35
Ilustración 7: Ejemplo de infografía 2	36
Ilustración 8: Listado de firmas	41
Ilustración 9: Evidencia de notas - Estudiante 1	41
Ilustración 10: Evidencia de notas - Estudiante 2	42
Ilustración 11: Evidencia de notas - Estudiante 3	42
Ilustración 12: Evidencia de notas - Estudiante 4.....	43
Ilustración 13: Evidencia de notas - Estudiante 5	44

Glosario

MOODLE: la palabra Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular). Es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales. Tales sistemas de aprendizaje en línea son algunas veces llamados VLEs.

VLEs: (Virtual Learning Environments) o entornos virtuales de aprendizaje.

SPADIES: Este sistema es la herramienta para hacer seguimiento sobre las cifras de deserción de estudiantes de la educación superior. Con los datos suministrados por las instituciones de educación superior a Spadies, se identifican y se ponderan los comportamientos, las causas, variables y riesgos determinantes para desertar. Además, con esta información se agrupan los estudiantes de acuerdo con su riesgo de deserción.

DESERCIÓN: En el plano educativo, se utiliza el término para hablar de aquellos alumnos que abandonan sus estudios por diferentes causas; entendiéndose por estudios a toda educación que se encuentra dentro del sistema educativo impuesto por el gobierno que rija en aquel Estado (primaria, secundaria, universidad, etc).

UNEES: la Unión Nacional de Estudiantes de la Educación Superior.

ACREES: Asociación Colombiana de Representantes Estudiantiles de la Educación Superior.

OCDE: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos.

Introducción

Es importante resaltar que, en la actualidad la deserción estudiantil universitaria es una de las problemáticas que más se evidencian en nuestra comunidad. Estudios recientes hablan de que la deserción universitaria se da principalmente en los primeros años de la carrera. Dicha problemática suele darse debido a la disminución en el rendimiento académico por falta de estrategias de motivación tanto intrínsecas como extrínsecas a cada estudiante, así como al ritmo de aprendizaje propio de cada estudiante que en la mayoría de los casos no es el mismo lo cual puede generar grandes dificultades buscando impartir las mismas clases magistrales para todos los estudiantes.

Es así como surge la idea de integrar las herramientas proporcionadas por las tecnologías de la información con el modelo pedagógico tradicional; y por eso nuestro objetivo principal está encaminado en el aprovechamiento de dichas tecnologías, que nos permitan impactar de manera positiva en las tasas de deserción estudiantil y a su vez contribuir con la mejora continua de cada uno de los estudiantes desde el punto de vista tanto académico como personal y humano, apoyándolos desde nuestra experiencia como estudiantes de último semestre del programa de ingeniería de sistemas y computación, mediante el asesoramiento y acompañamiento continuo haciendo uso de la modalidad virtual de cursos de aprendizaje a través de la plataforma Moodle de la universidad tecnológica de Pereira, ya creados para uso de los estudiantes que apenas inician su proceso educativo de pregrado en nuestra universidad.

Planteamiento del Problema

El diseño y construcción de este proyecto, nace de la necesidad de mejorar y dar alternativas a la forma como se puede abordar un tema o materia en un software dado que hoy en día la tecnología y la comunicación avanzan a una velocidad considerable, lo que ha provocado que la información que se le imparte a un profesional sea mayor por lo tanto su tiempo de aprendizaje debe mejorar, esto ha traído consigo nuevas necesidades en la metodología de estudio y en la entrega de trabajos, de igual forma se busca tener un apoyo que pueda representar la metodología en cualquier aula y que no sea necesario la intervención de algún factor externo.

Una de las mayores motivaciones es agregar una alternativa de uso útil en la ingeniería en sistemas que se hace tan necesaria para optimizar los tiempos y obtener resultados efectivos a la hora de mejorar o recuperar un promedio en las calificaciones.

Justificación

Actualmente el uso de las tecnologías de la información ha evolucionado de forma considerable en todos los ámbitos, pero específicamente en la educación se ha convertido en un factor de suma importancia y que su aplicabilidad aporta una serie de beneficios que contribuyen con la mejora en la eficiencia y la productividad de quienes hacen uso de ellas.

El presente proyecto tiene como fin la realización de una serie de actividades que permitan a los estudiantes de primer semestre, conocer y/o complementar la forma con la cual se les permita aprovechar al máximo sus capacidades y que contribuyan a su óptima formación, se busca formar estudiantes con criterio propio, estudiantes idóneos con habilidades de liderazgo positivo y capaces de comunicarse de manera asertiva en todo aspecto, así como de relacionarse de forma adecuada con las demás personas.

Objetivos

Objetivo General

- Servir como tutor acompañante de estudiantes de primer semestre y actualizar/completar OVAs del curso de cátedra universitaria con énfasis en liderazgo, módulo: LIDERAZGO.

Objetivos Específicos

- Brindar apoyo al proceso educativo de los estudiantes de primer semestre, mediante el aprovechamiento de las tecnologías de la información haciendo uso de los cursos virtuales de aprendizaje creados y orientados para dichos estudiantes.
- Realizar labores de asesoramiento y acompañamiento constante en las actividades académicas de los estudiantes de primer semestre, en pro de contribuir con la disminución de la deserción estudiantil en etapas tempranas.
- Realizar levantamiento de información que permita desarrollar una herramienta de apoyo óptima para los estudiantes de primer semestre, aplicando adecuadamente nuevas tecnologías a procesos de estudio.

Metodología

La metodología por seguir está inicialmente encaminada a la investigación y recopilación de la información respecto al tema para luego ser organizada dependiendo de su relevancia para el proyecto, identificar las actividades a realizar y calendarizar según su duración e importancia; se hizo una evaluación a fin de determinar si sería necesario retroalimentar el proceso hasta conseguir toda la información requerida, así como buscar ideas tomando como fundamento el marco teórico encontrado. Acto seguido, con toda la información recolectada se pasó a la etapa de ejecución de las tareas propuestas para alcanzar el logro de los objetivos, en este caso empezar el análisis de la metodología basándonos en los conocimientos adquiridos con anterioridad así como también en los nuevos, obtenidos mediante la investigación profunda y revisión del estado del arte del proyecto que dio origen al curso y de esta manera poner empezar con la creación del presente documento, cuyo único fin es el de dar a conocer todo el proceso de acompañamiento que se dio a los estudiantes de primer semestre académico correspondiente al 2019-1, así como también de las mejoras propuestas para ofrecer un curso mucho más completo y llamativo para dichos estudiantes.

Marcos de Referencia

Marco de Antecedentes

El problema no es solo plata: 42 % de los universitarios deserta.

Un informe del Banco Mundial concluyó que Colombia es el segundo país en A. Latina con mayor tasa de deserción en educación superior, pero el que ofrece al graduado el mejor retorno de esta inversión.

En medio de la difusión mediática por la crisis de financiamiento de las instituciones públicas ha quedado opacado otro gran problema: el de la deserción universitaria, situación que no va a tener una pronta solución mientras no se plantee una mejora en la calidad de la educación básica y media, y se adopten estrategias inteligentes para combatirla. Sin un cambio profundo en este sentido, una cantidad enorme de los recursos que se inviertan en el acceso a la educación superior podrían desperdiciarse.

En el país, la cobertura de educación superior ronda el 52 % de jóvenes entre 17 y 24 años. Se estima que el 42 % de los que ingresan a planteles educativos termina desertando en los primeros años. El problema es tan delicado que en Colombia el Ministerio de Educación montó un sistema de monitoreo semestral, como parte de la estrategia contra la deserción. La tasa semestral, en promedio, está entre el 12 y 13 %. Unas cifras sin duda alarmantes.

Para el analista en educación superior, Carlos Mario Lopera, los factores académicos, económicos, sociales y emocionales influyen en el aumento del índice. Añadió que “las mayores deserciones se dan en primero y segundo semestre. Puede ser porque los estudiantes se decepcionan de la carrera o porque económicamente no pueden seguir”. Con base en estas características, varias instituciones se han visto en la obligación de replantear sus estrategias.

Deserción universitaria

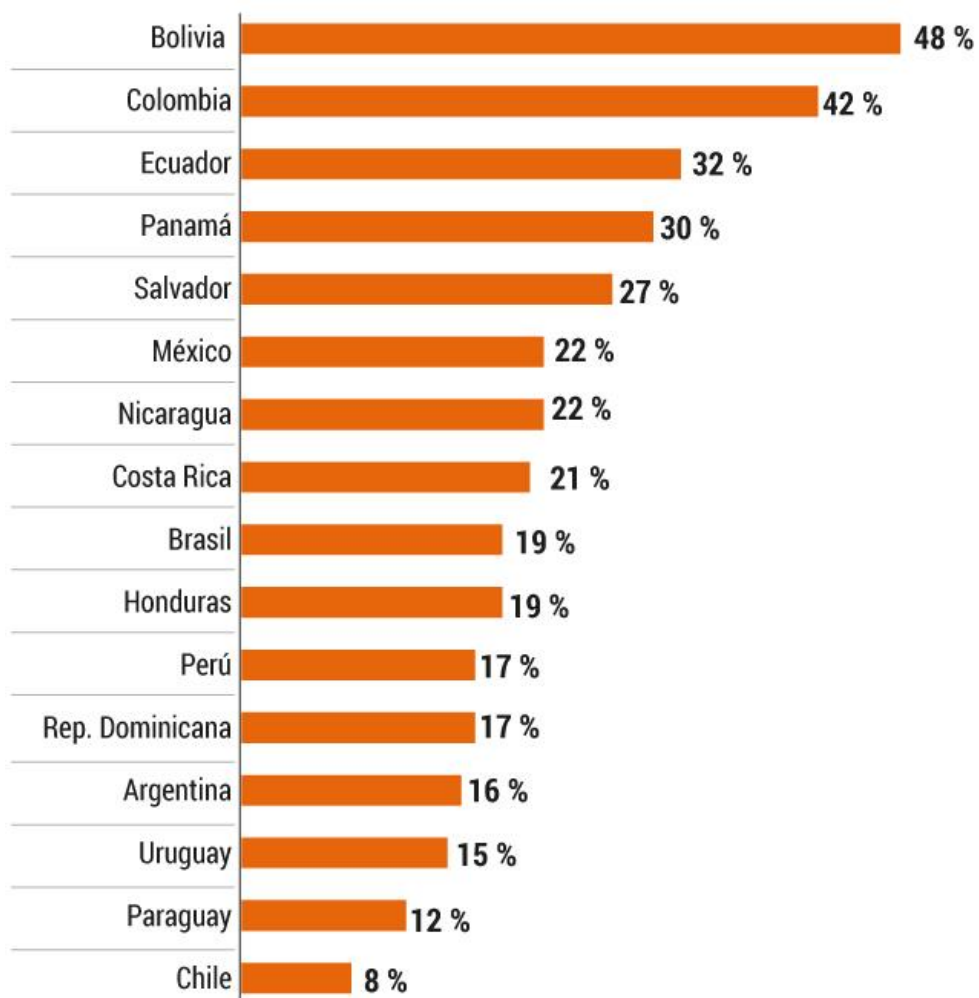


Ilustración 1: Deserción estudiantil

Fuente: Periódico El Espectador

Marco Teórico

Según un documento presentado para el año 2017 como proyecto de grado del programa de Ingeniería de Sistemas en cual se analizan, con estadísticas del SPADIES los índices de deserción estudiantil en la Universidad Tecnológica de Pereira, se pudo conocer que el nivel más alto de deserción estudiantil se presenta en el programa de ingeniería de sistemas en jornada especial, mientras que el programa en la jornada diurna se mantiene en una tasa más baja (ver ilustración 2), siendo así uno de los programas con menos deserción estudiantil, sin embargo, es de anotar que estas cifras se pueden ver disminuidas en gran medida gracias a las estrategias de sostenibilidad y mantenibilidad que han sido desarrolladas por el SPADIES y que han sido adoptadas por dicha institución.

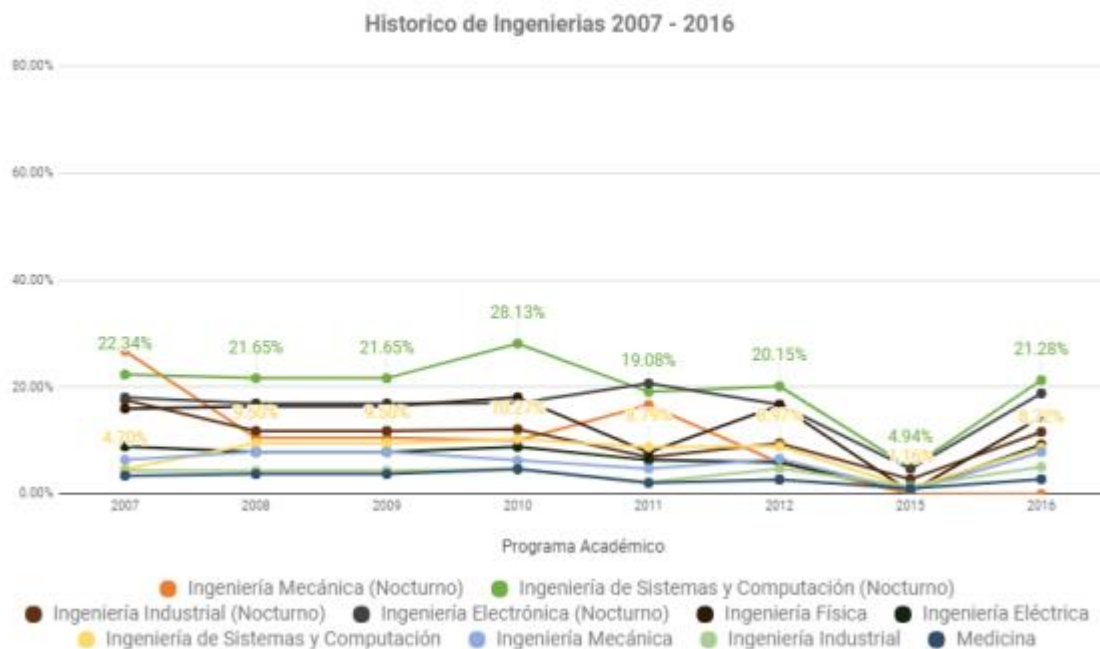


Ilustración 2: Histórico de deserción en las ingenierías de la Universidad Tecnológica de Pereira

Fuente: Proyecto de grado "Nivel de deserción universitaria en el programa de ingeniería en sistemas y computación"

Para el año 2007, el SPADIES presentó un proyecto en el cual se definieron las estrategias para disminuir la deserción en la educación superior. Allí, se estableció que una de las estrategias más importantes significaba “brindar apoyos académicos y económicos a estudiantes en riesgo de desertar” (Colombia aprende, 2019)

Es por ello, que mediante el Observatorio Institucional de la Universidad Tecnológica de Pereira, cuyo propósito es el de fomentar la permanencia y garantizar la graduación de los estudiantes que inician su formación en dicha institución, el programa de Ingeniería de sistemas y computación a través de sus estudiantes de último semestre diseñó e implementó en primera instancia un modelo práctico para la creación de cursos virtuales orientados a estos estudiantes que apenas están iniciando su vida universitaria y a partir del cual se han ido desarrollando nuevas mejoras a fin de ofrecer un ambiente virtual mucho más completo y eficiente.

Gracias a la implementación de nuevas tecnologías y apropiación de las mismas por parte de la Universidad Tecnológica de Pereira enfocados a llevar a un nivel más alto la calidad educativa, actualmente, la institución cuenta con una plataforma de apoyo virtual llamada MOODLE, la cual “es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados” que es usada para ofrecer el curso virtual de cátedra universitaria del cual se habla en el presente proyecto. (Moodle, 2019)

Ambiente Virtual de Aprendizaje

Un entorno de aprendizaje virtual (VLE) en tecnología educativa es una plataforma basada en la web para los aspectos digitales de los cursos de estudio, generalmente dentro de las instituciones educativas. Presentan recursos, actividades e interacciones dentro de la estructura del curso y proporcionan las diferentes etapas de evaluación. VLE también suele informar sobre la participación; y tener algún nivel de integración con otros sistemas institucionales.

Para los maestros e instructores que los editan, los VLE pueden tener un rol de facto como entornos de creación y diseño. VLE ha sido adoptado por casi todas las instituciones de educación superior en el mundo.

Modelos de Aprendizaje

I. El Modelo Tradicional

Es el modelo de aprendizaje más antiguo y proponía que el docente moldeara al alumno mediante la progresiva transmisión de la información y que el alumno sea una página en blanco cuya función es recibir y memorizar la información sin cuestionarla, ya que su aprendizaje se deriva del conocimiento y experiencia de su profesor.

En el modelo tradicional se distinguen dos enfoques:

Enfoque enciclopédico: el profesor es un especialista en la materia y la transmisión de la información es suficiente para que el alumno aprenda.

Enfoque comprensivo: el docente es quien comprende la estructura de la materia y al transmitirla los alumnos la comprenderán en el mismo grado que él.

Este modelo es considerado peligroso, pues si el docente adultera la información, los alumnos calificarán y aplicarán como precisos, conceptos erróneos.

II. El Modelo Tecnológico

Es un esquema de aprendizaje muy planificado, riguroso y minucioso que contempla los recursos que darán como resultado un aprendizaje bien definido.

Se diferencia del modelo tradicional en que incorpora métodos procedimentales y audiovisuales y no sólo conceptuales, además de que es más riguroso.

El rol del docente es uno muy pasivo, pues ejecutará una programación desarrollada por expertos externos y por tanto el profesor es perfectamente sustituible

La posición del alumno también es pasiva, no hay lugar para la iniciativa ni la creatividad y los presupone moldeables a través de refuerzos de conducta y premios.

La programación pedagógica es uniforme y homogénea, pues parte de la generalización y no cabe la improvisación ni la iniciativa por parte del alumno.

III. El Modelo Conductista

Para el modelo conductista el estudiante debe adquirir los conocimientos, pero siempre guiado o conducido por un profesor.

Este modelo está orientado a las competencias personales de cada alumno, es decir, no es el sistema aplicado o el docente el que falla, simplemente hay alumnos más capacitados que otros, dejando con pocas opciones a los últimos.

IV. El Modelo Interactivo

Este modelo se centra en el alumno, y promueve su participación y reflexión continua a través de actividades que propician el diálogo, la colaboración, la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades y actitudes.

Las actividades son motivadoras y con grado de reto con el objetivo de profundizar el conocimiento, desarrollar habilidades de búsqueda de la información, así como, capacidad para analizar y sintetizar y resolver problemas.

Marco Conceptual

Para realizar este proyecto, se necesitan los siguientes componentes:

- Plataforma MOODLE: plataforma utilizada por la Universidad.
- Profesores de matemáticas y programación.
- Monitores: estudiantes que brindan el curso de acompañamiento tutorial en matemáticas I y programación.

El curso del cual se habla en el presente proyecto, haciendo énfasis únicamente en el módulo de liderazgo, está estructurado de la siguiente manera:

El módulo cuenta con 10 temas y cada tema es una pequeña lectura, todos haciendo referencia al liderazgo, así como una serie de actividades a fin de evaluar los mismos.

Liderazgo

Filosofía del liderazgo

La búsqueda de los rasgos de líderes han sido una constante en todas las culturas durante siglos. Escrituras filosóficas como la República de Platón o las Vidas de Plutarco han explorado una pregunta básica: ¿Qué cualidades distinguen a un líder?

La teoría de los rasgos se exploró a fondo en una serie de obras del siglo del siglo XIX. Con los escritos de Thomas Carlyle y Francis Galton, cuyas obras han llevado a décadas de investigación. Carlyle identifica los talentos, habilidades y características físicas de los hombres que llegaron al poder y Galton, examinó las cualidades de liderazgo en las familias de los hombres poderosos, concluyó que los líderes nacen.

A mediados del siglo XX, sin embargo, una serie de exámenes cualitativos de estos estudios llevó a los investigadores a tener una visión radicalmente diferente de las fuerzas impulsadoras detrás de liderazgo. En la revisión de la literatura existente, encontraron que mientras que algunos rasgos son comunes a través de una serie de estudios, la evidencia general sugiere que las personas que son líderes en una situación puede no necesariamente ser líderes en otras situaciones (liderazgo situacional).

- Mientras en occidente el liderazgo se estudia desde perspectivas democráticas y autócratas.
- En oriente se desarrolló según el confucionismo la idea del líder como un ser erudito y benévolo. Apoyado por una gran tradición de piedad filial. Como dice Sun Tzu en El arte de la guerra: “El liderazgo es una cuestión de inteligencia, honradez, humanidad, coraje y disciplina... Cuando uno tiene las cinco virtudes todas juntas, cada una correspondiente a su función, entonces uno puede ser un líder.”

¿Qué es el liderazgo?

No tenemos en nuestras manos las soluciones para los problemas del mundo, pero frente a los problemas del mundo, tenemos nuestras manos.” Mamerto Menapace.

El liderazgo es la función que ocupa una persona que se distingue del resto y es capaz de tomar decisiones acertadas para el grupo, equipo u organización que preceda, inspirando al resto de los que participan de ese grupo a alcanzar una meta común. Por esta razón, se dice que el liderazgo implica a más de una persona, quien dirige (el líder) y aquellos que lo apoyen (los subordinados) y permitan que desarrolle su posición de forma eficiente.

¿El líder nace o se hace?

Es una pregunta que surge siempre que se aborda el tema del liderazgo, sin embargo, la opinión generalizada es que hay líderes que nacen con habilidades innatas y hay otros que se van formando en su desarrollo profesional.

Las habilidades innatas favorecen el desarrollo del líder, pero a veces resulta más determinante la formación que uno va adquiriendo y la experiencia que va acumulando.

El ir asumiendo responsabilidades, tomando decisiones, solucionando problemas, haciendo frente a situaciones difíciles, permitirá ir forjando a un auténtico líder, por este motivo, no es bueno "sobre-proteger" a las personas en su desarrollo humano y profesional. Es importante que desde pequeño vayan conociendo el valor del esfuerzo y vayan enfrentando a ciertas "dificultades", en definitiva, que aprendan a desenvolverse por la vida.

¿En qué consiste la labor de un líder?

La labor del líder consiste en establecer una meta y conseguir que la mayor parte de las personas deseen y trabajen por alcanzarla.

Es un elemento fundamental en los gestores del mundo empresarial, para sacar adelante una empresa u organización, pero también lo es en otros ámbitos, como los deportes (saber dirigir un equipo a la victoria), la educación (profesores que consiguen que sus alumnos se identifiquen con su forma de pensar) y hasta en la familia (padres o hermanos mayores que son tenidos como absoluto ejemplo por parte de sus hijos, por ejemplo)

"Un líder es aquel que conoce el camino, va por el camino, y muestra el camino." John C. Maxwell

Tipos de liderazgo

Existen distintas clasificaciones de los líderes, que se establecen a partir de diversos criterios.

Cuando un líder es escogido por una organización, se habla de un líder formal.

Los líderes informales, en cambio, emergen de manera natural o espontánea dentro un grupo.

De todas formas, la clasificación más difundida es aquella que refiere al vínculo entre el líder y los sujetos a los cuales influencia (es decir, sus seguidores). En este caso, existen liderazgos democráticos, autoritarios y liberales (*laissez faire*).

El líder democrático es aquel que, en primer lugar, fomenta el debate y la discusión dentro del grupo. Después toma en cuenta las opiniones de sus seguidores y recién entonces, a partir de criterios y normas de evaluación que resultan explícitas, toma una decisión.

El líder autoritario, en cambio, es aquel que decide por su propia cuenta, sin consultar y sin justificarse ante sus seguidores. Esta clase de líder apela a la comunicación unidireccional (no hay diálogo) con el subordinado.

En cuanto al líder liberal, suele adoptar un papel pasivo y entregar el poder a su grupo. Por eso no realiza un juicio sobre aquello que aportan los integrantes, a quienes concede la más amplia libertad para su accionar.

Si el liderazgo es ejercido a partir de cambios en los valores, los comportamientos y los pensamientos de los miembros del grupo, recibe la denominación de transformacional.

Bases para ser un líder

1. Conócete a ti mismo:

"Enfrenta a tus miedos y dudas y nuevos mundos se te abrirán" Robert Kiyosaki

La autoevaluación es una herramienta para conocerte a ti mismo, te ayuda a descubrir lo que hay dentro de ti, que clase de talento tienes y que potencial puedes desarrollar.

Si tienes autoconciencia, tienes la capacidad de escuchar mejor a los demás, porque no estás preocupado en escucharte a ti mismo, puedes concentrarte en escuchar a los demás y sabes prestar atención sin juzgar. Valoras mucho más los riesgos. Te recuperas mucho más rápido ante una decepción porque no te tomas las cosas como algo personal, no lo tomas como un fallo personal de ti porque nunca dices que eres un fracaso, sino que dices: “fallé en eso” y corriges la situación.

Cuando tienes autoconciencia tienes la capacidad de producir un trabajo de mejor calidad, manejas mejor el estrés. No sueles tener muchos problemas interpersonales.

Si tienes el potencial, debes sacarlo de ti mismo.

Algunas personas dan mucho valor a cómo van vestidas, otras en el ambiente del trabajo, otras personas dan mucho valor al trabajo cuando otros se focalizan en la estética. Cada persona es un mundo. Y tú, ¿Cuáles son tus valores? ¿Son distintos de las personas que te rodean?

2. Conoce el entorno:

Los verdaderos líderes están obsesionados con conocer el mundo tanto como se conocen a sí mismos. Este conocimiento proviene de viajes, una vida privada satisfactoria, contactos claves con grupos y mentores, y una amplia y continua educación.

Las experiencias no son realmente nuestras hasta que pensemos en ellas, las analicemos, las examinemos, las cuestionemos, reflexionemos y, por fin, las entendamos. Lo importante es utilizar las experiencias y no que ellas nos utilicen, ser el diseñador y no el diseño, de modo que las experiencias nos capaciten en lugar de aprisionarnos.

“Algunas personas quieren que algo ocurra, otras sueñan con que pasara, otras que suceda”

Michael Jordan

3. Supera el miedo al fracaso:

El miedo en general puede limitarte, pero el temor al fracaso te mantiene inmóvil. Si vives con miedo al fracaso, no tendrás éxito. El miedo domina las demás emociones y te paraliza por completo.

Aprende del fracaso para ser un líder efectivo y exitoso

Imagínate desarrollando un proyecto ambicioso y costoso. Trabajando horas y horas sobre este proyecto, pasando semanas o meses sobre él pero al final, después de todo, descubres que los resultados no son los que esperabas. ¿Cómo te sientes?...

Si quieres ser un líder efectivo y exitoso, debes estar preparado emocionalmente para la posibilidad del fracaso. Esto te ayudará a superar el miedo con más facilidad y te creará una defensa psicológica para enfrentarlo. Son experiencias muy valiosas y lecciones nuevas.

“El fracaso más grande es nunca haberlo intentado” (proverbio chino).

4. Ten visión ganadora:

El líder tiene una idea clara de que es lo que quiere hacer – personal y profesionalmente – y la fortaleza para perseverar a pesar de los contratiempos y hasta de los fracasos. A menos que uno sepa a donde va y por qué no es posible que llegue.

“Los perdedores evitan el fracaso, y el fracaso convierte a los perdedores en ganadores” Robert Kiyosaki

5. Ten pasión:

“Olvídate de la vía rápida. Si realmente quieres volar, simplemente aprovecha el poder de tu pasión”. Oprah Winfrey

La pasión subyace por las promesas de la vida, combinada con una pasión muy particular por una vocación, profesión, línea de conducta. EL líder ama lo que hace y le encanta hacerlo. Tolstoi dijo que las esperanzas son los sueños de los hombres despiertos. Sin esperanzas no podemos sobrevivir, ni mucho menos progresar. El líder que comunica pasión les da esperanzas e inspiración a otros.

6. Sé una persona íntegra:

Una persona con valores y principios se relaciona con la honestidad, la honradez, la lealtad, la veracidad, el respeto por los demás y por sí mismo, el autocontrol emocional y la confiabilidad. Una persona íntegra es una persona digna de nuestra confianza. Es una persona que atrae a los demás. Es una persona con una mirada clara, limpia, real y honesta. Es una persona intachable e invencible.

“Dar ejemplo no es la principal manera de influir sobre los demás; es la única manera.” Albert Einstein

7. Ten curiosidad y audacia:

El líder se interesa por todo, quiere aprender todo lo que pueda, está dispuesto a arriesgarse, experimentar, ensayar cosas nuevas.

Hay que tomar en cuenta lo siguiente: no vale la pena llegar a la meta si no se goza el viaje. Hay que ver el éxito en forma incremental. Se necesita mucho tiempo y esfuerzo para lograr cualquier triunfo importante.

“Uno a menudo se convierte en los que estudia.” Robert Kiyosaki

8. Aprende a escuchar a los demás:

“Se necesita coraje para pararse y hablar. Pero mucho más sentarse y escuchar.” Winston Churchill

Saber escuchar y dejar hablar a los demás correctamente es un claro síntoma de madurez mental, intelectual y afectiva. Sólo aquel que está preparado para ello sabe aceptar a los demás, incluso sus prejuicios, exageraciones y otras cosas que mucha gente no toleraría.

9. Ten pensamiento crítico:

Ser capaz de utilizar un pensamiento crítico significa que piensas por ti mismo, que no aceptas las ideas y opiniones de los demás simplemente porque lo dicen ellos o lo dice la mayoría, sino porque has pensado en ello, conoces los argumentos a favor y en contra y has tomado tu propia decisión respecto a los que consideras verdadero o falso.

El pensamiento crítico es una habilidad que todo ser humano debe desarrollar ya que tiene cualidades muy específicas que nos ayudan a resolver problemas de una mejor manera.

“El activo más poderoso con el que contamos es nuestra mente.” Robert Kiyosaki

Características de un líder

"Sin prisa, pero sin pausa"

El líder es una persona que no duda a la hora de tomar decisiones, sabe cuándo ha llegado el momento de tomar una decisión. Un líder no se demora en la toma de decisiones, pero tampoco se precipita. Sus decisiones están meditadas tras un ejercicio de profunda reflexión y la mayoría de sus decisiones resultan ser acertadas.

El líder utiliza todo el tiempo disponible para informarse, estudia el asunto a fondo, recaba opiniones, discute y analiza alternativas (todas las posibles) y sus previsibles consecuencias.

El líder debe favorecer dentro de su equipo un clima participativo que mueva a la gente a defender sus puntos de vista. Durante la fase de deliberación el líder debe favorecer la discusión y aceptar la discrepancia.

Una persona que dice SÍ a todo lo que opina su jefe es una persona que no aporta ningún valor a la organización.

Un líder no es sólo una persona que toma decisiones, sino que elige como colaboradores personas que también saben tomarlas.

Líder carismático

El carisma facilita enormemente el camino hacia el liderazgo, si bien no es una condición indispensable:

Se puede ser un extraordinario líder sin tener carisma y se puede tener muchísimo carisma y no ser un líder.

La característica que define a un líder carismático es su capacidad de seducir, tiene una personalidad enormemente atractiva con la que consigue atraer a los demás miembros del grupo.

El líder carismático suele ser también un gran comunicador, tiene un poder natural de persuasión, el carisma permite unir el grupo alrededor del líder.

El problema que plantea el líder carismático es que la organización puede hacerse excesivamente dependiente de él, el grupo le rinde tanta pleitesía que no es extraño que pierda el sentido de la realidad.

Riesgos a caer

Entre los peligros que acechan al líder y que pueden determinar que su influencia sobre un grupo pueda llegar a ser negativa, podemos señalar los siguientes:

Endiosamiento: Creyéndose un ser superior, infalible, en posesión de la verdad.

A partir de entonces comenzará a no preocuparse por escuchar otras opiniones, a pensar que no necesita pedir consejos; se irá convirtiendo en un ser autoritario que todo lo gestiona a base de órdenes. El líder se hace distante, prepotente, avasallador, y la organización comienza a perderle su estima.

Quedar obsoleto: Hay líderes que no evolucionan, que suelen aplicar siempre el mismo modelo de actuación, aquél que tan bien le funcionó en el pasado. No parecen darse cuenta de que en un mundo tan cambiante como el actual, cada vez más complejo, lo que funcionó en un momento determinado puede no ser útil para siempre.

Perder la motivación: El líder que está mucho tiempo al frente de la misma situación puede terminar perdiendo la ilusión por el proyecto.

Cuando una actividad se hace rutinaria pierde su atractivo inicial, aquel sentido de "aventura" que tanto ilusionó en su momento y que le llevó a ver su trabajo como un auténtico desafío.

Cuando esta ilusión se pierde, la dedicación al trabajo y el nivel de rendimiento se resiente inmediatamente.

Poniendo en práctica el liderazgo

1. El líder de los ciegos:

Se basa en la creación de dos grupos de cinco personas. En un grupo cuatro personas llevan los ojos vendados y una es el líder, en el otro grupo una persona lleva los ojos vendados y los demás son líderes.

Se colocan tres mesas, dos tienen vasos vacíos y jarras de agua y otra mesa tiene jarras vacías. Los líderes deben dirigir a las personas ciegas para llenar un vaso con agua y recorrer la estancia hasta la jarra vacía en que se pone el agua.

Esta dinámica demostrará que el grupo funciona mejor si se cuenta con un solo líder.

2. Simón dice:

Se basa en que una de las personas determina qué deben hacer los demás compañeros del grupo. Los componentes del grupo deben perder el miedo a expresarse y ser el foco de atención de los demás.

3. El nudo humano:

Las personas del grupo se cogen de las manos y hacen un círculo, un cuadrado, un triángulo, un perro, un nudo, etc. Y después deben desenvolverse sin soltarse de las manos.

Hay que ver las personas que organizan la actividad para que funcione correctamente y los comportamientos de las demás personas de cara a estos. Después se deben hacer preguntas para saber qué tipo de liderazgo existe en las personas del grupo y quiénes son líderes.

4. Plan de acción:

En pequeños grupos deben pensar en un líder que conozcan bien, tienen que identificar los errores que tiene como líder, deben separarlos en “naturales” e “intencionales” y luego deben identificar cuales son las causas que generan aquellas conductas erradas.

Por último, deben diseñar un plan de acción, el cual ayude a ese líder a mejorar aquellas conductas.

5. Líder o trabajo en grupo:

Cada grupo de dos participantes toman asiento en una mesa con una hoja y un lápiz uno al lado del otro.

Sin hablar, deben coger juntos el lápiz y dibujar una casa, un árbol y un perro, tendrán que firmar el dibujo con un nombre artístico y por último deberán calificar aquel dibujo con una nota al final de la hoja.

¿Con qué facilidad o dificultad se llevó a cabo la tarea en las diversas parejas?, ¿Hubo determinadas situaciones en las que se notó tensión?, ¿Ha sido solo uno el que ha conducido o fue un trabajo en equipo?

6. Sincronización:

Haz que los participantes formen un círculo con los brazos alrededor de cada uno y con la cabeza hacia abajo. Si lo desean, los participantes pueden ver hacia un punto en el centro del círculo, pero no deben verse el uno al otro.

Ordena que deben contar hasta cierto número, como podría ser el 20. Si dos personas dicen el mismo número al mismo tiempo, tienen que empezar de nuevo.

Este juego ayuda al grupo a desarrollar la comunicación no verbal y a sentirse como una sola unidad. A medida que el juego avanza, la actividad se sincronizará inconscientemente, formando lo que los improvisadores llaman "mente grupal". Sintiendo el significado de este concepto, un líder futuro comprenderá que su equipo necesita unirse más cuando realicen juntos un proyecto o tarea.

Desarrollo del Proyecto

Actividades

I. Búsqueda de estudiantes

Como primera actividad para el desarrollo del presente proyecto, se realizó la búsqueda de 10 estudiantes de primer semestre del programa de ingeniería de sistemas a los cuales se les dio a conocer el objetivo principal del mismo, brindarles acompañamiento académico durante el semestre académico a condición de que se matricularan en el curso virtual de la plataforma MOODLE de la universidad. (Evidencia: ver anexo de la hoja de firmas).

II. Proceso de matrícula en la plataforma

Como segunda actividad, se les asistió en la matrícula al curso virtual en la plataforma MOODLE, explicándoles de la siguiente forma el paso a paso para llevar a cabo tal fin:

- Entrar al navegador y digitar: plataforma.utp.edu.co y en el recuadro inferior (en rojo) digitar “cátedra universitaria” (cátedra con la tilde pues es probable que no les aparezca si lo digitan sin ella).



Ilustración 3: Página de inicio de la Plataforma

- Hacer click en el resultado que arroje la búsqueda anterior

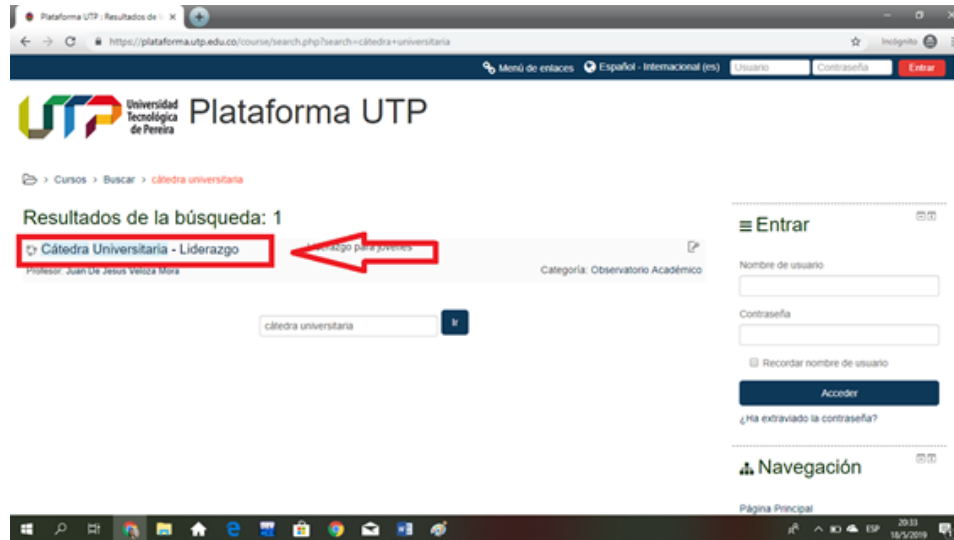


Ilustración 4: Resultados de la búsqueda del curso "Cátedra Universitaria"

- Seguidamente, llenar los campos que aparecen dentro del recuadro rojo: El nombre de usuario es el correo electrónico institucional sin el @utp.edu.co y la contraseña es la misma con la cual se ingresa al portal estudiantil.



Ilustración 5: Datos de acceso a la plataforma

- De manera consecuente, aparece un botón para realizar la matrícula y el respectivo espacio para digitar la clave de matriculación la cual es: “liderazgoutp191” y de esta manera ya se está matriculado en el curso virtual.

III. Reuniones con estudiantes

Se programaron reuniones presenciales semanales con el fin de interactuar con los estudiantes y de esta manera poder resolver sus inquietudes. En total, fueron llevadas a cabo un total de 10 reuniones presenciales; así como también un acompañamiento constante de manera virtual, esto gracias a un grupo creado en la aplicación de mensajería instantánea (WhatsApp) creado para tal fin.

Análisis de los Resultados

Para establecer este contacto, la secretaría del programa fue facilitadora de la información correspondiente a profesores y su respectiva asignación de salones de la asignatura programación I (ver anexo). De la lista, se tomó al azar el grupo del ingeniero Ricardo Moreno Laverde y el viernes 03 de mayo del 2019 en el aula de clase 3-202 se procedió con la socialización del proyecto. En total, 15 estudiantes se mostraron interesados en participar activamente, de los cuales solo 10 finalmente se matricularon al curso.

Fue muy poca la acogida que tuvo el proyecto por parte de los estudiantes, a pesar de que nosotros como encargados de la ejecución del proyecto tratamos de estar sumamente involucrados con los estudiantes y fomentar en ellos el interés por participar. Se pudo establecer, que los estudiantes no se mostraron atraídos con la finalización del curso virtual puesto que este es de carácter opcional y no presentaba ningún tipo de carga académica, por ende, no les traería consecuencias por la no realización del mismo.

De las entrevistas realizadas con los estudiantes, se pudo obtener información relevante que puede ser de gran ayuda si se quiere generar un mayor impacto entre los estudiantes. La mayoría de los

estudiantes se mostraron sumamente interesados en recibir el acompañamiento académico pues consideraron que esto sería de gran ayuda a la hora obtener una mejora en su desempeño académico, sin embargo, el interés no era el mismo cuando se les pedía realizar las actividades de la plataforma; manifestaban no tener el tiempo suficiente para dedicarlo a la realización de estas.

Acerca de las monitorías, los estudiantes recomendaron que sería aún más oportuno para ellos poder tener al alcance información mas detallada sobre monitores encargados de las materias de primer semestre, como lugar de las monitorías, horarios, nombre del monitor y contacto; para poder lograr una mejor comunicación así como la optimización de sus tiempos. Es por ello, que se plantea un nuevo espacio en la plataforma (ver capítulo: Propuestas de mejora).

También se pudo evidenciar, en la primera entrevista realizada con los estudiantes, que en su mayoría los estudiantes presentaban más falencias con la asignatura programación 1 que con la asignatura matemáticas. Al preguntar el posible motivo de dicha situación, los estudiantes manifestaron que no conocían la asignatura con anterioridad pues el centro educativo del cual provenían no contaba con dicha materia dentro de su malla curricular.

Metodología usada en programación

Los estudiantes deberán preparar, antes de la clase, los temas asignados por el profesor. Como apoyo el profesor podrá publicar material en una página Web y/o entregarlo en conferencias. Bajo el esquema de trabajo de esta materia, preparar un tema significa ESTUDIARLO.

El trabajo en clase se centrará en presentar los temas en forma magistral, resolver las dudas encontradas por los estudiantes durante la preparación del material, la solución de ejercicios que se hayan asignado, pero sobre todo en discutir nuevos ejercicios que permitan alcanzar mayor claridad en cada tema. También se harán trabajos tendientes a desarrollar en el estudiante la capacidad de traducir a un lenguaje de programación la solución dada a diferentes problemas.

Cada grupo podrá contar con un auxiliar de cátedra o monitor que será de apoyo, principalmente, en el lenguaje de programación, y quién atenderá a los estudiantes durante la semana en horarios convenidos de común acuerdo con la mayoría de los estudiantes.

La asistencia a consultas tanto al profesor como al monitor serán valoradas. Adicionalmente, el profesor atenderá previa cita a los estudiantes, en forma personalizada dos (2) horas adicionales a la semana, en horario que será convenido con los estudiantes.

Se recomienda que el profesor fundamenta los temas expuestos en clase a través de pruebas de escritorio y planteamiento formal del modelo a resolver.

Como se dijo anteriormente, la metodología es alumno-profesor esto genera respeto y algo de pena en los estudiantes más la presión de otros compañeros que conocen más o captan mejor la información lo cual hace que en la mayoría de los casos estos guarden sus dudas e intenten solucionarlas por sí solos a pesar del monitor, pues los horarios no siempre sirven, no los puede atender a todos o no le entienden, por lo cual se considera necesario una ayuda extra generando más confianza y otro punto de vista. Es este el motivo por el cual surge la necesidad de asignar tutores académicos, que puedan apoyar las actividades de aquellos estudiantes que lo consideren pertinente.

Propuestas de Mejora

Como oportunidad de mejora para lograr un curso óptimo, así como del fomento del interés por el mismo; se hace necesario el apoyo por parte de las directivas del programa a fin de generar una mayor difusión del curso y un nivel más alto de asistencia a las charlas. Se cree también que sería práctico reestructurar las actividades del módulo y hacer que parezcan menos extensas. Como primera impresión, se tiene un listado que los estudiantes consideraron bastante amplio y engorroso; entonces se propone unificar algunos de los temas para permitir así que el módulo tenga aparentemente menos actividades.

A pesar de que los textos que contienen los temas son cortos, los estudiantes expresaron no estar muy a gusto, puesto que esto les genera mayor dificultad a la hora de retener la información. Por ende, se propone crear temas interactivos y mucho más visuales, pues según estudios, se ha podido

determinar que el contenido visual sobrepasa el contenido textual a la hora de involucrar los estudiantes en cursos virtuales, se pretende lograr que las actividades sean mucho más llamativas y generar un mayor impacto en los estudiantes.

Infografía en cursos virtuales

Infografía estática

“Integra infografías en cursos virtuales y mejora la experiencia de aprendizaje de tus estudiantes. Este recurso utiliza textos cortos y gráficos que sirven de apoyo para explicar un tema complejo de forma clara y concisa en un formato visual” (Elearning Masters, 2019)

Este tipo de herramienta cumple con el objetivo de transmitir a los usuarios una experiencia más atractiva y sencilla, así como también el de causar un impacto tanto positivo como significativo en la educación, puesto que de esta manera los estudiantes se hallarán más receptivos ante cualquier tipo de información que le sea suministrada y memorizarla con una mayor facilidad.

¿QUÉ TIPO DE LÍDER ERES?

AUTORITARIO

01

Muestras una clara orientación a la consecución de los objetivos, pero no te centras en las personas que componen tu equipo. Te limitas a dar instrucciones y coordinar las acciones necesarias para conseguir el resultado esperado.

El jefe autoritario es aquel que se limita a dar instrucciones y coordinar las acciones necesarias sin pedir asesoramiento previo a sus subordinados.



FORMADOR

02

Motivas a los miembros de tu equipo y les ofreces amplia formación para conseguir los objetivos de manera más eficiente. Tomas decisiones después de consultar con ellos, y planteas los problemas aceptando los consejos que éstos te ofrecen.

El jefe formador ayuda a fomentar el crecimiento profesional de la plantilla y sus capacidades.

MOTIVADOR

03

Confías en las capacidades de tus subordinados y crees que motivando al equipo se pueden alcanzar los objetivos eficazmente. Ante conflictos y dificultades planteas opciones y promueves el intercambio de ideas, para conseguir hallar la mejor salida.

El jefe motivador posee un perfil carismático y orientado a las personas. Delega muchas de sus funciones en otros miembros del grupo.

APÁTICO

04

Delegas tareas, pero no formas ni motivas a tu plantilla. Cuando surgen complicaciones te limitas a indicar qué hacer y el resultado que quieres conseguir, pero no especificas el camino más adecuado para la consecución del objetivo.

El jefe apático mantiene una actitud que hace que resulte más complicado mantener al grupo motivado y cohesionado.



Ilustración 6: Ejemplo de infografía 1

Fuente: <https://ticsyformacion.com/2015/06/05/que-tipo-de-lider-eres-infografia-infographic-leadership-rrhh/>

Las 5 Cualidades de un BUEN LÍDER



Visión de Negocio

Conoce el entorno y la manera de operar en el.

Innovador y Valiente

Apuesta por la innovación y no tiene miedo a adentrarse en nuevas aventuras.

Comunicativo

Establece relaciones comerciales y colaboraciones para ayudar a mejorar el negocio.

Lider Digital

Liderar equipos en las redes sociales y gestionar el funcionamiento.

Orientador

Orienta a clientes y empleados de la compañía por el buen camino.

Ilustración 7: Ejemplo de infografía 2

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/40321359141795065/>

Infografía interactiva

Este tipo de infografía conserva una gran similitud con el tipo de infografía mostrada anteriormente, con la única diferencia de que esta incluye elementos de animación, links y otras herramientas que permiten mostrar de manera creativa un tema más largo y complejo de explicar una imagen estática.

En el siguiente enlace, se presenta un video en el cual se muestra brevemente una forma en la cual se le pueden agregar nuevos elementos de información, textos, imágenes e incluso sonidos a una imagen que haya sido elegida por defecto:

<https://doitgenially.com/transforma-tus-imagenes-estaticas-en-increibles-imagenes-interactivas-de-forma-rapida-y-sencilla/>

Las infografías interactivas son representaciones de datos que utilizan color y recursos informativos ingeniosos para que el usuario pueda interactuar con ellas y a la vez captar más información. La interacción permite a los usuarios descubrir más información al hacer clic, desplazarse, hacer zoom, ver y pasar el mouse por encima de la infografía para explorar más allá. (wwwwhat's new, 2019)

Estudios sobre el tema hablan de que los seres humanos por naturaleza están programados para lo visual, es por ellos que se tiene una mayor probabilidad de recordar lo que se ha visto que lo que se ha leído; pero existe una mejor manera de aprender y es combinar el ver con el hacer. De esta manera es mucho más probable que se recuerde algo con lo que se ha tenido que hacer un esfuerzo para obtener información.

Herramientas

- Foros.

Un foro de Internet es un sitio de discusión en línea asincrónico donde las personas publican mensajes alrededor de un tema, creando de esta forma un hilo de conversación jerárquico (thread en inglés). Dicha aplicación suele estar organizada en categorías. Estos últimos foros son contenedores en los que se pueden abrir nuevos temas de discusión en los que los usuarios de la web responderán con sus opiniones.

Las categorías son contenedores de foros que no tienen ninguno uso aparte de "categorizar" esos foros. Los foros, a su vez, tienen dentro temas (argumentos) que incluyen mensajes de los usuarios. Son una especie de tableros de anuncios donde se intercambian opiniones o información sobre algún tema. La diferencia entre esta herramienta de comunicación y la mensajería instantánea es que en los foros no hay un "diálogo" en tiempo real, sino nada más se publica una opinión que será leída más tarde por alguien quien puede comentar o no.

- WhatsApp.

WhatsApp es una aplicación de mensajería para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes mediante Internet, complementando servicios de mensajería instantánea, servicio de mensajes cortos o sistema de mensajería multimedia. Además de utilizar la mensajería en modo texto, los usuarios de la libreta de contacto pueden crear grupos y enviarse mutuamente imágenes, videos y grabaciones de audio.

- Oficina Virtual Renata.

Programa Integración de Tecnologías a la Docencia

Es un servicio que permite realizar reuniones para trabajar en colaboración, compartir documentos, hacer presentaciones, desarrollar ideas a través de la pizarra electrónica, dialogar, hacer encuestas y transmitir archivos de audio y video.

Este servicio se presta a las instituciones vinculadas a la Red Nacional de Tecnología Avanzada (RENATA) y tiene la opción de poner en línea, desde distintos lugares, a varias personas pertenecientes a alguna de las instituciones vinculadas a la red.

Los roles que pueden tomar los participantes dentro de la Oficina Virtual son:

Anfitrión:

puede configurar una reunión, invitar a personas, agregar contenido a la biblioteca, compartir contenido y agregar o editar diseños en una sala de reuniones. Puede dar permiso a otros participantes para que realicen la función de anfitrión de la sala de reuniones o moderador u otorgar algunos permisos a un participante sin ascenderle. También, puede realizar las mismas tareas de cualquier moderador o participante.

Presentador:

puede compartir contenido, previamente cargado, en la sala de reuniones desde la biblioteca y compartir contenido desde sus computadores, incluyendo presentaciones de Acrobat Connect Professional, diapositivas (PPT), archivos de aplicaciones Flash (SWF), archivos de video (FLV) e imágenes (JPEG). Puede compartir el escritorio y las aplicaciones que tenga abiertas en el computador, mostrándola en el espacio de trabajo de todos los asistentes, y puede chatear y retransmitir audio y video en directo.

Participante:


puede ver el contenido que el presentador está compartiendo, oír y ver la transmisión de audio y video del presentador y utilizar el chat.


Todas las herramientas descritas anteriormente, pueden ser aprovechadas de mejor manera y optimizar su uso, pues pueden traer consigo innumerables ventajas para el desarrollo y aplicación

de cursos virtuales, así como el acompañamiento y asesoramiento constante de los estudiantes que lo requieran.

Adicionalmente, se propone agregar una nueva función en la plataforma con información detallada acerca de los monitores asignados a cada una de las materias de primer semestre, sus respectivos lugares, horarios y contactos; todo esto con el único fin de ofrecer una mejor organización a los estudiantes.

Anexo de datos y firmas de estudiantes

<div style="text-align: right;">  Universidad Tecnológica de Pereira </div> <div style="text-align: center;"> FACULTAD DE INGENIERÍAS INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN PROYECTO CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN LIDERAZGO – ACOMPAÑAMIENTO ACADÉMICO </div>			
NOMBRE	CÓDIGO	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO
Juan Esteban Pescador Sguez	1142793397	juanesteban.pescador@utp.edu.co	3113493826
Juan Carlos Yepes Tamayo	1010101857	Juan.yepes@utp.edu.co	3174444258
Juan Felipe Cardona Eulaga	1004466018	f.cardona.2@utp.edu.co	3205521205
Johan Alvarado Vilca Mejia	1004521421	Johan.Vilca@utp.edu.co	3187902441
Jaidier Mateo Soto G.	1004520298	mateo.soto@utp.edu.co	3228077431
Juan Camilo Lopez Castaño	1004736342	juan.lopez8@utp.edu.co	3006700641
Jhoan Sebastian Canales S.	1002853413	Jhoan.canales@utp.edu.co	3045597704
Fernando Estiven Castro J.	1004699323	Estiven.Castro@utp.edu.co	3108221876



Universidad
Tecnológica
de Pereira

FACULTAD DE INGENIERÍAS
INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN

PROYECTO CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN LIDERAZGO – ACOMPAÑAMIENTO ACÁDEMICO

NOMBRE	CÓDIGO	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO
Juan Camilo García Braham	1004520034	juan.garcia4@utp.edu.co	3216273554
Sebastián Baturo Delacruz	100762283	S.baturo2@utp.edu.co	3106101908
Jhon Alex Gaviria I	1004995817	J.gaviria@utp.edu.co	3218309226
Juan Alejandro Mora S.	1004776829	Juanalesjmoramora@utp.edu.co	3168517630
Juan David Arce	1007467004	Juandavid.arce@utp.edu.co	3218883768
Estherany Diosa Ospina	1005021326	estherany.diosa@utp.edu.co	3117493699
Jacobo Blandón Pineda	1004689581	Jacobo.blandon@utp.edu.co	3147137294

Ilustración 8: Listado de firmas

Seguimiento de notas de estudiantes

CB113 - MATEMATICAS I ARTICULACION ASIGNATURA DOS - Grupo 4				
Módulo 1 Docente		Nota del Módulo		Nota Habilitada
Nota del Definitiva		1.7		No Aplica
1.7		1.7		
Actividad	Fecha Digitación	Porcentaje	Nota	
Parcial I	15/05/19	30 %	0.900	
Parcial II	06/06/19	20 %	2.100	
Parcial III	04/07/19	20 %	4.900	

IS105 - PROGRAMACION I - Grupo 4				
Módulo 1 Docente		Nota del Módulo		Nota Habilitada
Nota del Definitiva		1.3		No Aplica
1.3		1.3		
Actividad	Fecha Digitación	Porcentaje	Nota	
Parcial I	18/05/19	20 %	2.000	
Talleres-Tareas-Ensayos-Labs(Acumula Todo El Semestre)	18/05/19	20 %	4.600	

Ilustración 9: Evidencia de notas - Estudiante 1

ASIGNATURA	NOTA	
Humanidades I	1.6	>
Programación I	1.5	>
Introducción A La Informatica	1	>
Matemáticas I Articulacion Asignatura Dos	1.6	>

Ilustración 10: Evidencia de notas - Estudiante 2

Matemáticas I Articulacion Asignatura Dos	2.3	✓
Codigo:CB113 - Grupo: 15	2.3	
Actividad	%	Nota
- Parcial I	30	5
- Parcial II	20	3.8

Ilustración 11: Evidencia de notas - Estudiante 3

ASIGNATURA		NOTA	
Humanidades I		1.6	>
Programación I		1.5	>
Introducción A La Informatica		1	>
Matemáticas I Articulacion Asignatura Dos		1.6	>
Codigo:CB113 - Grupo: 17		1.6	
Actividad	%	Nota	
- Parcial I	30	2.9	
- examen 1	80	2.5	
- talleres	20	4.5	
- Parcial 2	20	3.46	
- Examen 2	80	3.2	
- Talleres	20	4.5	

Ilustración 12: Evidencia de notas - Estudiante 4



Universidad Tecnológica de Pereira
Reporte de Notas Parciales

1004995317 Jhon Alex Gaviria Tobon

09/07/2019

CB112 - MATEMATICAS I ARTICULACION PRIMER ASIGNATURA - Grupo 224

Módulo 1 Docente		Nota del Módulo		Nota Habilitada	
Nota del Definitiva		3.9		No Aplica	
Actividad	Fecha Digitación	Porcentaje	Nota		
Nota 1	06/03/19	25 %	5.000		
Taller	06/03/19	20 %	5.000		
Parcial	06/03/19	80 %	5.000		
Nota 4	18/03/19	25 %	2.700		
Parcial 3	18/03/19	80 %	2.700		
Taller 3	18/03/19	20 %	2.700		
Nota 2	14/03/19	25 %	4.760		
Parcial 2	14/03/19	80 %	4.800		
Taller 2	14/03/19	20 %	4.600		
Nota 4	21/03/19	25 %	3.000		

IS105 - PROGRAMACION I - Grupo 4

Módulo 1 Docente		Nota del Módulo		Nota Habilitada	
Nota del Definitiva		2.0		No Aplica	
Actividad	Fecha Digitación	Porcentaje	Nota		
Parcial I	18/05/19	20 %	5.000		
Talleres-Tareas-Ensayos-Labs(AcumulaTodoElSemestre)	18/05/19	20 %	5.000		

IS193 - INTRODUCCION A LA INFORMATICA - Grupo 3

Módulo 1 Docente		Nota del Módulo		Nota Habilitada	
Nota del Definitiva		1.0		No Aplica	
Actividad	Fecha Digitación	Porcentaje	Nota		
Parcial 1	18/05/19	20 %	5.000		
GitHub	18/05/19	4 %	0.000		
Paper 1	18/05/19	3 %	0.000		
Paper 2	18/05/19	3 %	0.000		

CB113 - MATEMATICAS I ARTICULACION ASIGNATURA DOS - Grupo 15

Módulo 1 Docente		Nota del Módulo		Nota Habilitada	
Nota del Definitiva		2.3		No Aplica	
Actividad	Fecha Digitación	Porcentaje	Nota		
Parcial I	10/05/19	30 %	5.000		
Parcial II	03/07/19	20 %	3.800		

ILEX06 - INSTITUTO DE LENGUAS CURSO 6 - Grupo 3

Módulo 1 Docente					
Nota del Definitiva		Nota del Módulo		Nota Habilitada	
0.8		0.8		No Aplica	
Actividad	Fecha Digitación		Porcentaje	Nota	
Skills Development 1	28/05/19		30 %	2.800	

Ilustración 13: Evidencia de notas - Estudiante 5

Conclusiones

Implementar un curso o monitoreo en línea y presencial para estudiantes con falencias en el desarrollo de actividades de programación y matemáticas da la oportunidad de garantizar un aprendizaje continuo y autónomo a partir de herramientas completamente tecnológicas y revolucionarias como lo son todas aquellas que conforman la plataforma Moodle de la Universidad Tecnológica de Pereira, además el acompañamiento de un monitor. Se concluye que un porcentaje alto de los alumnos cumplieron con los objetivos del proyecto de cátedra durante el primer semestre del 2019.

la coordinación entre docentes, instructores y los estudiantes de último semestre de Ingeniería de Sistemas, las tecnologías con los procesos educativos fue un proceso de mucha dificultad y dedicación, pues cada uno fue realizado con el propósito de mejorar el aprendizaje a los estudiantes y así superar las falencias encontradas.

El tiempo y organización de las reuniones de forma presencial fue un gran retraso. Que el curso también sea de manera virtual puede dar paso a futuras propuestas de importantes cursos por parte de la Universidad Tecnológica de Pereira para estudiantes que apenas comienzan su proceso en la universidad.

Desarrollar un ambiente apropiado de aprendizaje es un objetivo beneficioso, pero para que el proceso tenga éxito es muy importante planearlo minuciosamente y el reto mantener el objetivo educativo.

el seguimiento a estos estudiantes se notó el entusiasmo de todos los grupos que fueron incluidos en el proyecto y sin importar si eran buenos estudiantes o malos se inscribieron sin ninguna duda, en las notas de los estudiantes se puede ver que algunos empezaron mal y fueron mejorando y otros empezaron bien y mantuvieron su buen rendimiento todos asistiendo a monitorias. Lo cual hace referencia a su necesidad de ser ayudados.

Referencias

- Colombia aprende.* (14 de 07 de 2019). Obtenido de
http://cms.colombiaaprende.edu.co/static/cache/binaries/articles-344308_men_proyecto_desercion.pdf?binary_rand=8133
- Elearning Masters.* (14 de 07 de 2019). Obtenido de
<http://elearningmasters.galileo.edu/2018/05/24/infografias-en-cursos-virtuales/>
- Moodle.* (14 de 07 de 2019). Obtenido de https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle
- wwwwhat's new.* (14 de 07 de 2019). Obtenido de <https://wwwwhatsnew.com/2014/04/14/6-infografias-interactivas-increibles-por-que-funcionan/>